

Les Classes Sociales

Par Thomas Laversin



Déterminer la Classe Sociale d'origine de l'Aventurier :

Cette aide de jeu permet d'approfondir la création de personnage. Elle permet de prendre en compte le milieu dans lequel le personnage a été élevé, et la manière dont cet environnement a pu l'influencer. Savoir de quel milieu son personnage est issu permettra au joueur de développer son passé de son personnage, sa vision du monde, et donc son comportement.
Cette aide de jeu suit le principe de l'Aventurier personnalisé présenté p.70 du livre de base de la seconde édition. Les cinq compétences à bonus des classes sociales devront être déduites de la liste de la personnalisation (Les joueurs auront donc 5 compétences grâce à leur classe sociale et 13-5=8 compétences de personnalisation).
Tout en sélectionnant la « classe » à laquelle votre personnage appartient, puis lancez 1D100 :

	Guerrier	Lettré	Commerçant	Commun	Voleur	Exclus
Noblesse	01-05	01-15	01-05	01-05	01-02	01
Haute Bourgeoisie	06-15	16-25	06-20	06-15	03-10	02-05
Bourgeoisie	16-40	26-70	21-60	16-40	11-30	06-30
Basse Bourgeoisie	41-80	71-95	61-90	41-80	31-50	31-50
Exclus	81-100	96-100	91-100	81-100	51-100	51-100



Les Classes Sociales du Tragique Millénaire :

Les Rois, les Empereurs et les Chefs d'Etat

La Situation dans l'Europe du Tragique Millénaire

Les personnages appartenant à cette catégorie sont les véritables maîtres de l'Europe. Chacune de leur décision provoque de grands bouleversements dans la politique. Ils peuvent déclencher des guerres par caprices, détruire leur ennemi impunément, posséder tout ce qu'ils désirent, etc. Presque rien ne leur est interdit, sinon par la puissance de leurs rivaux. Il va sans dire qu'il serait préférable que les joueurs débutants n'appartiennent pas à cette catégorie, à moins de bâtir toute une campagne autour d'un personnage d'une telle ascendance.

La Noblesse et les Puissants

La Situation dans l'Europe du Tragique Millénaire

Votre personnage est un noble : vous possédez des terres et vous faîtes travailler vos paysans pour votre richesse, vous êtes un nobliau de la cour quémandant les faveurs de votre prince, ou encore vous êtes un fougueux duelliste de bonne famille qui ne jure que par son honneur, ou même un cadet qui est obligé de se consacrer à la prêtrise, un futur évêque…
Quoi qu'il en soit, votre famille appartient à la noblesse, ou à tout organe de pouvoir, suivant le pays auquel vous appartenez. Vous avez vécu votre enfance dans le milieu qui pourrait être qualifié de « plus que favorable et confortable » dans l'Europe du Tragique Millénaire (sans compter les rivalités entre seigneurs et les guerres). Vous n'avez jamais vraiment connu la faim, et avez bénéficié des meilleurs soins et d'une bonne éducation. Vous avez vécu dans une relative aisance jusque là, dans un beau château ou un manoir, passant votre temps entre divertissements et les leçons de votre précepteur. Qu'est-ce qui a bien pu vous pousser à partir en aventure ?

Les Acquis

Choisissez 5 compétences parmi la liste suivante. Vous pourrez ajouter 20 % à ces compétences qui représentent votre éducation parentale.
<u>Les compétences :</u> *1 compétence d'arme, Art, Eloquence, Langue maternelle, Europe du Tragique Millénaire, Evaluer, Sagacité, Equitation, Scribe, Sentir/Goûter.*

L'argent de départ

Multipliez votre argent de départ par 5.

La Haute Bourgeoisie

La Situation dans l'Europe du Tragique Millénaire

Vous et votre famille appartenez à la Haute Bourgeoisie : votre père est un riche armateur qui va tout vous léguer, ou un secret de fabrication artisanal vous assure une source de revenu confortable, ou vous êtes un érudit chargé de s'occuper de l'éducation de rejetons de nobles, ou encore un chef de milice ou un capitaine mercenaire âpre au gain, ou le puissant prêtre d'une petite cité…
Vous avez vécu dans une enfance confortable, payée par la richesse et la réussite de vos parents. Ils ont pu vous fournir une éducation qui vous destine à prendre leur place. L'argent vous a permis d'obtenir de nombreuses choses : vêtements brodés, riches ornements, influence… Votre puissance égale même celle des petits nobles. Quel événement vous a donc éloigné de votre famille et de la richesse promise ?

Les Acquis

Choisissez 5 compétences parmi la liste suivante. Vous pourrez ajouter 20 % à ces compétences qui représentent votre éducation parentale.
<u>Les compétences :</u> *1 compétence d'arme, Art, Eloquence, Marchander, Europe du Tragique Millénaire, Evaluer, Sagacité, Artisanat, Equitation, Scribe.*

L'argent de départ

Multipliez votre argent de départ par 4.

La Bourgeoisie

La Situation dans l'Europe du Tragique Millénaire

Vous êtes un artisan commun, ou un petit marchand dont l'affaire périclite, ou vous êtes un soldat consciencieux de la milice, ou encore un petit curé de campagne, ou vous êtes un éleveur ou agriculteur prospère, ou vous êtes un intellectuel peu reconnu, ou un troubadour errant…
Vous appartenez à la bourgeoisie, et vous parvenez à subvenir correctement à vos besoins, même si vous n'êtes à l'abri des misères de l'existence. Vous restez à la merci des nobles et des riches maîtres de corporation. Même si la vie n'a pas été toujours facile, vous avez grandi dans un foyer agréable et chaud. Pourquoi êtes-vous parti tenter votre chance ailleurs ?

Les Acquis

Choisissez 5 compétences parmi la liste suivante. Vous pourrez ajouter 20 % à ces compétences qui représentent votre éducation parentale.
Les compétences : *1 compétence d'arme, Marchander, Monde naturel, Evaluer, Sagacité, Artisanat, Equitation, Chercher, Ecouter, Orientation.*

L'argent de départ

Multipliez votre argent de départ par 2.

La Basse Bourgeoisie

La Situation dans l'Europe du Tragique Millénaire

Vous êtes un petit artisan de village, ou un colporteur sillonnant les dangereuses routes d'Europe, ou un soldat d'une petite compagnie aux armes rouillées, ou un paysan labourant inlassablement une terre desséchée, ou encore un artiste visionnaire sujet au mépris des autres, ou un chasseur éloigné de toute civilisation…
Vous appartenez à ce que l'on appelle pudiquement la Basse Bourgeoisie. En fait, votre famille et vous avez eu un passé difficile, travaillant pour obtenir juste assez de souverains pour manger, vous chauffer et vous vêtir. Vous avez toujours subi la loi du plus fort, et courbé la tête face aux insultes. Etes-vous parti en aventure pour chercher une destinée plus glorieuse ?

Les Acquis

Choisissez 5 compétences parmi la liste suivante. Vous pourrez ajouter 20 % à ces compétences qui représentent votre éducation parentale.
Les compétences : *1 compétence d'arme, Marchander, Orientation, Monde naturel, Sagacité, Artisanat, Equitation, Chercher, Ecouter, Baratin.*

L'argent de départ

Pas de modifications.

Les Exclus

La Situation dans l'Europe du Tragique Millénaire

Vous êtes un des nombreux mendiants infestant les grandes cités, ou un voleur vivant de petits larcins, ou un brigand détroussant les gens dans les forêts, ou encore un prêtre en fuite vivant d'aumônes, ou même un mutant exhibant ces difformités pour quelques piécettes…
Vous vous êtes toujours battu pour survivre, et pour vous, l'enfer, c'est la société. Vous n'avez jamais mangé à votre faim, vous êtes vêtu de loques et vous puez, et les seules personnes qui peuvent vous aider, ce sont vos frères d'infortune. L'aventure représente peut-être votre seul avenir agréable ?

Les Acquis

Choisissez 5 compétences parmi la liste suivante. Vous pourrez ajouter 20 % à ces compétences qui représentent votre éducation parentale.
Les compétences : *1 compétence d'arme, Déplacement silencieux, Grimper, Baratin, Déguisement, Monde naturel, Sagacité, Se cacher, Chercher, Ecouter.*

L'argent de départ

Multipliez votre argent de départ par 0,5.

